



FR2834104

Unofficial English Abstract

**virtual reality object data system manages client cache
using relevance list**

Publication date: 2003-06-27

Inventor(s): AUBAULT OLIVIER

Applicant(s): FRANCE TELECOM (FR)

Requested Patent: FR2834104

Application Number: FR20010016632 20011220

Priority Number(s): FR20010016632 20011220

IPC Classification: G06T17/00; H04L12/16

EC Classification: H04L29/06C4

Equivalents: AU2002364818, BR0215625, EP1457023 (WO03055141), A3, WO03055141

Abstract

The invention concerns a method for transmitting data, called objects, via at least a communication network, between a server and at least a client terminal, at least a cache memory, designed to store at least some of said objects transmitted by the server, being associated, in said network, with at least one of said client terminals. The invention is characterized in that it consists in managing, upstream of said client terminals, at least a list of objects present in said cache memory associated with at least one of said client terminals, so as to limit exchange of data concerning the content of said cache memory between said client terminal and said server.

Data supplied by epo database

①⑨ RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

①⑪ N° de publication :
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

2 834 104

②① N° d'enregistrement national : 01 16632

⑤① Int Cl⁷ : G 06 T 17/00, H 04 L 12/16

⑫

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

②② Date de dépôt : 20.12.01.

③⑦ Priorité :

④③ Date de mise à la disposition du public de la
demande : 27.06.03 Bulletin 03/26.

⑤⑥ Liste des documents cités dans le rapport de
recherche préliminaire : *Se reporter à la fin du
présent fascicule*

⑥⑦ Références à d'autres documents nationaux
apparentés :

⑦① Demandeur(s) : FRANCE TELECOM Société ano-
nyme — FR.

⑦② Inventeur(s) : AUBAULT OLIVIER.

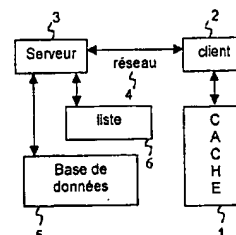
⑦③ Titulaire(s) :

⑦④ Mandataire(s) : CABINET PATRICE VIDON.

⑤④ PROCÉDE DE TRANSMISSION D'OBJETS ENTRE UN SERVEUR ET UN TERMINAL CLIENT METTANT EN
OEUVRE UNE GESTION DE CACHE, SYSTEME DE TRANSMISSION, SERVEUR ET TERMINAL
CORRESPONDANTS.

⑤⑦ L'invention concerne un procédé de transmission de
données, appelées objets, via au moins un réseau de com-
munication, entre un serveur et au moins un terminal client,
au moins une mémoire cache, destinée à stocker au moins
certains desdits objets transmis par ledit serveur, étant as-
sociée, au sein dudit réseau, à l'un au moins desdits termi-
naux clients.

Selon l'invention, on gère, en amont desdits terminaux
clients, au moins une liste d'objets présents dans ladite mé-
moire cache associée à l'un desdits terminaux clients, afin
de limiter les échanges d'informations relatives au contenu
de ladite mémoire cache entre ledit terminal client et ledit
serveur.



FR 2 834 104 - A1



Procédé de transmission d'objets entre un serveur et un terminal client mettant en œuvre une gestion de cache, système de transmission, serveur et terminal correspondants.

Le domaine de l'invention est celui de la transmission de données au travers de réseaux de communication. Plus précisément, l'invention concerne la transmission de données destinées à être visualisées de manière interactive, et la gestion de caches correspondante.

Les développements extraordinaires des réseaux de communication permettent aujourd'hui aux utilisateurs de visualiser des modèles de type images, textures, modèles géométriques ou scènes 3D par exemple, de manière interactive, et en temps réel. Classiquement, les utilisateurs se connectent, via un terminal adapté, à un serveur distant, qui centralise dans une base de données l'ensemble des informations nécessaires à l'utilisateur pour une telle visualisation (on notera que, bien que l'on emploie ici le terme "visualisation", de telles informations peuvent inclure des données de toutes natures, et notamment de type son, de type paginées, etc.).

Les utilisateurs peuvent ainsi accéder à de nouvelles applications, du type leur permettant par exemple de se déplacer dans un environnement virtuel 3D, comme un musée virtuel, un relief de terrain, ou encore un concert de musique classique. Dans le cadre de ces applications, le serveur envoie donc au client les informations nécessaires à la reconstruction de la scène globale, ainsi que les informations relatives aux différents objets de la scène, qui entrent dans le champ de vision (ou dans le champ d'écoute) de l'utilisateur, en fonction de sa position dans la scène.

L'invention s'applique notamment, mais non exclusivement, à une telle transmission, ainsi qu'au stockage, en vue par exemple d'une utilisation future, d'informations de tout type, accessibles par un utilisateur via un serveur de données.

En effet, afin de permettre une visualisation en temps réel (telle que décrite ci-dessus) d'une scène ou d'une vidéo par exemple, on associe généralement au

terminal de l'utilisateur un cache, dans lequel sont stockées toutes les informations nécessaires à la reproduction de la scène, en temps réel, par le terminal.

Un tel cache mémorise classiquement des données dites "passées", c'est-à-dire des données qui ont déjà été utilisées par le terminal pour reproduire une scène ou une image, mais qui pourront peut-être être réutilisées ultérieurement, en fonction des besoins de l'utilisateur. Il stocke également les données dites "présentes", c'est-à-dire les données en cours d'utilisation par le terminal, et enfin éventuellement des données dites "futures", qui pourront être nécessaires au terminal dans un avenir proche, et qui résultent d'une anticipation du serveur sur les besoins de l'utilisateur.

Comme on le comprendra aisément, le volume d'informations que le serveur doit transmettre d'une part, et qui doivent être gérées dans le cache d'autre part, est considérable, notamment dans le cas où l'utilisateur souhaite visualiser des données de très grande taille, comme par exemple des scènes tridimensionnelles très vastes.

Pour résoudre les problèmes afférents au volume élevé de données échangées entre le client et le serveur correspondant, on a envisagé d'introduire plusieurs méthodes de traitement, et notamment :

- un algorithme de remplacement, qui permet, lorsque le taux de remplissage du cache est élevé, de choisir les données stockées à supprimer pour libérer de l'espace mémoire ;
- une méthode de transmission, qui régit le choix, par le serveur, des données à envoyer au client, ainsi que le mode de transmission de ces données.

On connaît à ce jour deux méthodes principales de transmission, permettant de créer un dialogue entre le client et le serveur, et indiquant à ce dernier les informations à transmettre au client.

La première méthode de transmission connue est notamment décrite dans le document "Multi-Resolution Model Transmission in Distributed Virtual

Environments" (en français "Transmission de modèles multi-résolution en environnements virtuels distribués") par J. H. P. Chim et al., VRST'98, p. 25-34.

Selon cette première méthode, l'envoi, par le serveur, de données que le client souhaite visualiser se décompose en quatre étapes successives :

- 5 - au cours d'une première étape, le terminal du client transmet au serveur une information relative à la position de l'utilisateur dans la scène à visualiser ;
- sur réception de cette information de position, le serveur calcule tous les objets nécessaires à l'utilisateur, et, au cours d'une deuxième étape, lui
- 10 transmet la liste des couples $\langle O, L_0 \rangle$ d'objets nécessaires, où O est une référence de l'objet, et L_0 un niveau de détail correspondant ;
- le terminal client choisit alors, parmi cette liste, et en fonction du contenu de son cache, les couples correspondant aux objets qu'il souhaite recevoir, et transmet au serveur le résultat de son choix, au cours d'une troisième
- 15 étape ;
- au cours d'une quatrième étape, le serveur transfère les objets demandés par le terminal du client.

Un inconvénient de cette technique de l'art antérieur est qu'à chaque fois que la position de l'utilisateur dans la scène est modifiée, et donc à chaque fois

20 que le serveur doit envoyer un ou plusieurs nouveaux objets à l'utilisateur, deux échanges complets de données, sous forme d'allers-retours, sont nécessaires entre le serveur et le terminal client, avant que le ou les objet(s) nécessaire(s) ne devienne(nt) accessible(s) à l'utilisateur, via sa mémoire cache.

Une telle technique n'est donc pas adaptée à la transmission de données au

25 travers des réseaux de communication qui présentent une grande latence : en effet, pour de tels réseaux, cette technique ne permet pas une visualisation en temps réel des données transmises par le serveur.

Une deuxième méthode de transmission connue est décrite dans l'article

"On Caching and Prefetching of Virtual Objects in Distributed Virtual

30 Environments" (en français "Gestion de cache et préextraction d'objets virtuels en

environnements virtuels distribués") par J. H. P. Chim et al., Proceedings of the sixth ACM international conference on Multimedia, 1998, pages 171-180.

Selon cette seconde méthode, qui est plus particulièrement adaptée à la transmission d'objets codés progressivement, le terminal client transmet au
5 serveur, à chacun de ses mouvements dans la scène visualisée, une information sur sa position, ainsi qu'une information relative au contenu de son cache, sous la forme de couples $\langle O, L_0 \rangle$. A nouveau, O représente une référence de l'objet contenu dans le cache du client, et L_0 indique au serveur le niveau de détail associé à cet objet.

10 Le serveur calcule alors, en fonction de la position de l'utilisateur dans la scène, l'ensemble des objets visuellement pertinents, vérifie si ces objets sont ou non déjà présents dans le cache de l'utilisateur, et transmet au client l'ensemble des objets manquants.

Selon cette méthode, un seul aller-retour entre le client et le serveur est
15 donc nécessaire pour transférer au client les données nécessaires à la visualisation de la scène.

Cependant, un inconvénient de cette technique de l'art antérieur est qu'elle est très consommatrice en termes de ressources réseau, et notamment en termes de bande passante. En effet, à chaque mouvement de l'utilisateur dans la scène, le
20 terminal client transfère au serveur l'intégralité des informations relatives au contenu de son cache (c'est-à-dire l'ensemble des couples $\langle O, L_0 \rangle$ correspondant aux objets contenus dans son cache).

Dans le cas de la visualisation de scènes très vastes, la quantité d'informations transmises du terminal client au serveur est donc très élevée, ce qui
25 est particulièrement pénalisant dans le cadre des réseaux de communication à bas débit.

L'invention a notamment pour objectif de pallier ces inconvénients de l'art antérieur.

Plus précisément, un objectif de l'invention est de fournir une technique de
30 transmission, d'un serveur vers un terminal client, d'informations nécessaires à

une visualisation en temps réel de données de grande taille, en minimisant les transferts entre le serveur et le terminal client.

Un autre objectif de l'invention est de mettre en œuvre une telle technique de transmission de données qui soit simple et peu coûteuse à mettre en œuvre.

5 L'invention a encore pour objectif de fournir une telle technique de transmission de données à travers un réseau de communication, qui soit adaptée à tout type de réseau, et notamment aussi bien aux réseaux présentant une grande latence qu'aux réseaux à bas débit.

10 L'invention a également pour objectif de mettre en œuvre une telle technique de transmission de données qui permette d'éviter les redondances de transmission de données du serveur au terminal client.

Encore un objectif de l'invention est de proposer une telle technique de transmission de données qui permette de supprimer, ou à tout le moins de réduire, les requêtes de données émises par le terminal client à destination du serveur.

15 Ces objectifs, ainsi que d'autres qui apparaîtront par la suite, sont atteints à l'aide d'un procédé de transmission de données, appelées objets, via au moins un réseau de communication, entre un serveur et au moins un terminal client, au moins une mémoire cache, destinée à stocker au moins certains desdits objets transmis par ledit serveur, étant associée, au sein dudit réseau, à l'un au moins
20 desdits terminaux clients.

Selon l'invention, on gère, en amont desdits terminaux clients, au moins une liste d'objets présents dans ladite mémoire cache associée à l'un desdits terminaux clients, afin de limiter les échanges d'informations relatives au contenu de ladite mémoire cache entre ledit terminal client et ledit serveur.

25 Ainsi, l'invention repose sur une approche tout à fait nouvelle et inventive de la gestion des mémoires caches. Notamment, l'invention repose sur l'idée innovante et avantageuse de maintenir, en amont d'un terminal client, une liste, accessible au serveur de données, représentative du contenu d'un cache associé au client. Cette solution permet donc au serveur de connaître à tout moment le
30 contenu du cache du client, sans que ce contenu ne soit dupliqué au niveau du

serveur. L'invention propose donc une solution qui, bien que peu coûteuse en termes de ressources, et notamment de mémoire, pour le serveur, permet de réduire considérablement le volume d'informations échangées entre le serveur et le client, lors de la visualisation d'une scène ou d'un ensemble d'objets par le client. Une telle solution est particulièrement avantageuse pour les terminaux clients de capacité réduites, ou pour les réseaux de communication de performances limitées.

Avantageusement, on mémorise, au sein de ladite liste, un identifiant de chacun desdits objets et, pour l'un au moins desdits objets, une information de restitution dudit objet.

Le serveur peut donc avoir accès, non seulement à la liste des objets contenus dans le cache du client, mais également au niveau de restitution auquel ils peuvent être reproduits par le client.

Préférentiellement, pour l'un au moins desdits objets, ladite information de restitution est relative à un niveau de raffinement dudit objet.

Le serveur peut donc savoir si le terminal client peut reproduire l'objet sous forme grossière ou détaillée par exemple.

De manière préférentielle, pour chacun desdits objets stockés dans ladite mémoire cache, ladite liste comprend un couple $\langle O, L_0 \rangle$ comprenant ledit identifiant O dudit objet et ladite information de restitution L_0 dudit objet.

Selon une caractéristique avantageuse de l'invention, pour chacun desdits terminaux clients, on associe à ladite liste au moins une information relative audit terminal client et/ou à un utilisateur dudit terminal client, appelée information de visualisation, de façon à former un contexte.

Pour chacun des clients connectés au serveur, ce dernier gère donc un contexte comprenant une liste représentative de l'état du cache qui lui est associé, ainsi que des informations de visualisation. De telles informations peuvent notamment être représentatives de la capacité du terminal du client, ou de sa rapidité de traitement.

Préférentiellement, ladite information de visualisation appartient au groupe comprenant :

- une information de position dudit utilisateur ;
- une direction d'observation dudit utilisateur ;
- 5 - les paramètres de sélection desdits objets.

De tels paramètres de sélection comprennent par exemple un seuil de sélection des objets, ainsi qu'un angle de vue de l'observateur. Dans le cas de la visualisation d'une scène 3D par le terminal du client, l'information de position peut être exprimée sous la forme d'un point 3D, dont les coordonnées
10 correspondent à la position de l'observateur par rapport au centre de la scène. La direction d'observation peut quant à elle être exprimée sous la forme d'un vecteur 3D.

Avantageusement, ladite liste est gérée par ledit serveur ou par un élément intermédiaire dudit réseau.

15 Par exemple, la liste peut être gérée par un serveur proxy, intermédiaire entre le serveur et le client. Le serveur peut alors émettre des requêtes à destination du proxy, pour connaître l'état du contenu du cache du client. Cette solution, bien que moins performante en ce qu'elle génère davantage d'échanges d'informations, peut être intéressante dans le cas où le serveur et le proxy sont
20 reliés par un réseau de grande performance, et où l'on souhaite "décharger" le serveur (par exemple si le serveur est de capacité réduite).

Selon une caractéristique préférentielle de l'invention, un tel procédé comprend une phase préliminaire d'initialisation mettant en œuvre, pour chacun desdits terminaux clients, une première étape de transmission vers ledit serveur
25 d'informations de visualisation initiales, et une étape de mémorisation, par ledit serveur, dans ledit contexte correspondant, desdites informations de visualisation initiales.

Avantageusement, ladite phase préliminaire d'initialisation comprend en outre une deuxième étape de transmission par ledit serveur audit terminal client
30 d'une version grossière de la scène à reproduire par ledit terminal client.

Selon l'invention, et contrairement aux solutions de l'art antérieur, on ne transmet donc pas, à l'initialisation, l'intégralité de la base de données contenant les objets que le client souhaite visualiser, ce qui constitue une économie considérable, en termes de mémoire pour le client et en termes de bande passante du réseau, à l'initialisation. En effet, considérons une base de données de 100 Mbits environ, et considérons que le client et le serveur sont reliés par un réseau de type ADSL (en anglais "Asymmetric Digital Subscriber Line" pour "liaison numérique à débit asymétrique") présentant un débit maximum de 500 kbits/s. La transmission de l'intégralité de la base à l'initialisation de la connexion entre le client et le serveur, permettant de charger toute la scène à visualiser chez le client, se fait donc en un temps minimum de 200 s. L'invention, permettant de supprimer cette transmission à l'initialisation, est donc particulièrement avantageuse pour le client puisqu'elle lui permet de visualiser une représentation au moins grossière de la scène de manière quasi instantanée, et 15 supprime donc une longue attente d'au moins 200 s, soit plus de trois minutes, imposée par les techniques de l'art antérieur.

De manière préférentielle, chacun desdits terminaux clients met en œuvre une étape de transfert d'au moins certaines desdites informations de visualisation vers ledit serveur à intervalles de temps prédéterminés et/ou lorsque lesdites 20 informations de visualisation sont modifiées.

On notera que le choix consistant à transférer les informations de visualisation à intervalles de temps prédéterminés, à condition qu'elles aient été modifiées depuis leur dernière transmission, permet de minimiser le nombre de transmissions.

25 Selon un premier mode de réalisation avantageux de l'invention, lesdits intervalles de temps prédéterminés sont fixés par ledit terminal client.

Ils peuvent notamment être forcés par le client, en fonction par exemple de la fréquence à laquelle il souhaite que la scène à visualiser soit rafraîchie.

Selon un deuxième mode de réalisation avantageux de l'invention, lesdits intervalles de temps prédéterminés sont fonction d'au moins une caractéristique dudit réseau de communication.

Notamment, ces intervalles de temps peuvent dépendre de la charge du réseau, de son débit ou de son temps de latence par exemple.

De manière préférentielle, à l'issue de ladite étape de transfert par ledit terminal client, ledit procédé met en œuvre une étape de mise à jour desdites informations de visualisation au sein dudit contexte correspondant.

Avantageusement, à l'issue de ladite étape de mise à jour, ledit serveur met en œuvre les étapes suivantes :

- une étape de détermination, en fonction d'au moins certaines desdites informations de visualisation mises à jour, d'au moins un objet d'identifiant O nécessaire audit terminal client, et d'un niveau de restitution L_0 correspondant ;
- une étape d'analyse de ladite liste représentative de ladite mémoire cache associée audit terminal client, de façon à identifier les éventuels couples $\langle O, L_0 \rangle$, correspondant audit ou auxdits objets d'identifiant O et de niveau de restitution L_0 nécessaires audit terminal client, non mémorisés dans ladite liste ;
- une étape d'émission vers ledit terminal client dudit ou desdits éventuels objets d'identifiant O et de niveau de restitution L_0 , nécessaires audit terminal client, correspondant audit ou auxdits éventuels couples $\langle O, L_0 \rangle$ non mémorisés dans ladite liste ;
- une étape d'actualisation de ladite liste représentative de ladite mémoire cache associée audit terminal client, ajoutant, dans ladite liste, ledit ou lesdits couples $\langle O, L_0 \rangle$ correspondant audit ou auxdits éventuels objets émis.

L'étape de détermination d'un ou plusieurs objet(s) nécessaire(s) au client peut résulter d'un calcul effectué par le serveur, en fonction des informations mémorisées dans le contexte du client. Un tel calcul peut également être effectué

par une entité de calcul indépendante mais associée au serveur, par exemple préalablement à la connexion du client ; l'étape de détermination consiste alors, pour le serveur, à consulter les résultats de ce calcul de façon à identifier, en fonction des informations de visualisation associées au client, le ou les objet(s) qui lui sont nécessaires. L'invention permet donc, par rapport aux techniques de l'art antérieur, de déporter le calcul des objets nécessaires au client, du terminal du client vers le serveur, ou vers l'entité de calcul qui lui est associée.

De manière avantageuse, ledit serveur met également en œuvre

- une étape de détermination d'au moins un objet d'identifiant O et de niveau de restitution L_0 qui pourrait être nécessaire audit terminal client, selon au moins un critère de probabilité prédéterminé ;
- une étape d'envoi par anticipation audit terminal client, dudit au moins un objet d'identifiant O et de niveau de restitution L_0 .

Le serveur évalue par exemple la probabilité que l'observateur se rapproche d'un objet de la scène, en fonction de l'évolution de ses déplacements antérieurs, et, si cette probabilité est supérieure à un seuil prédéterminé, le serveur prend l'initiative d'envoyer au client un objet qui lui sera nécessaire dans un avenir proche s'il continue effectivement à se déplacer dans la même direction.

Préférentiellement, sur réception d'au moins un objet émis par ledit serveur, ledit terminal client met en œuvre les étapes suivantes

- si le taux de remplissage de ladite mémoire cache associée audit terminal client est inférieur à un seuil prédéterminé, une étape de stockage dudit objet reçu dans ladite mémoire cache ;
- sinon, une étape d'évaluation d'un critère de pertinence dudit objet reçu :
 - Si l'un au moins desdits objets stockés dans ladite mémoire cache présente un critère de pertinence de valeur inférieure à celle dudit critère de pertinence dudit objet reçu, ledit terminal client met en œuvre une sous-étape de suppression dudit objet moins pertinent de ladite mémoire cache et une sous-étape de stockage dudit objet reçu dans ladite mémoire cache ;

- Sinon, ledit terminal client met en œuvre une sous-étape de rejet dudit objet reçu.

Un tel critère de pertinence peut par exemple dépendre de la distance de l'objet à l'observateur.

- 5 Selon une caractéristique avantageuse de l'invention, à l'issue de ladite sous-étape de suppression et/ou de ladite sous-étape de rejet, ledit terminal client envoie, vers ledit serveur, au moins une information d'actualisation de ladite mémoire cache associée audit terminal client, de façon que ledit serveur supprime de ladite liste représentative de ladite mémoire cache au moins un couple $\langle O, I_0 \rangle$
- 10 correspondant audit objet supprimé au cours de ladite sous-étape de suppression et/ou à un objet, émis par ledit serveur au cours de ladite étape d'émission, mais non mémorisé dans ladite mémoire cache.

- De manière préférentielle, au moins certains desdits objets comprennent au moins un index, de façon à pouvoir transmettre sélectivement une portion dudit
- 15 objet à partir dudit index associé.

Notamment, ces objets sont par exemple de l'un des types suivants :

- les images 2D ;
- les maillages ;
- les textures ;
- 20 - les sons ;
- les modèles géométriques ;
- les scènes 3D ;
- les données vidéo ;
- les données paginées.

- 25 Il apparaîtra de manière évidente que cette liste n'est pas exhaustive, et est donnée à simple titre d'exemple illustratif.

L'invention concerne aussi un système de transmission de données, appelées objets, via au moins un réseau de communication, entre un serveur et au moins un terminal client, au moins une mémoire cache, destinée à stocker au

moins certains desdits objets transmis par ledit serveur, étant associée, au sein dudit réseau, à l'un au moins desdits terminaux clients.

Selon l'invention, un tel système comprend des moyens de gestion, en amont desdits terminaux clients, d'au moins une liste d'objets présents dans ladite
5 mémoire cache associée à l'un desdits terminaux clients, afin de limiter les échanges d'informations relatives au contenu de ladite mémoire cache entre ledit terminal client et ledit serveur.

L'invention concerne également un serveur de données, appelées objets, connecté, via au moins un réseau de communication, à au moins un terminal
10 client, au moins une mémoire cache, destinée à stocker au moins certains desdits objets transmis par ledit serveur, étant associée, au sein dudit réseau, à l'un au moins desdits terminaux clients. Un tel serveur comprend des moyens de gestion d'au moins une liste d'objets présents dans ladite mémoire cache associée à l'un au moins desdits terminaux clients, afin de limiter les échanges d'informations
15 relatives au contenu de ladite mémoire cache avec ledit terminal client associé.

L'invention concerne encore un terminal client d'un serveur de données tel que décrit précédemment, comprenant des moyens de transmission vers ledit serveur d'au moins une information d'actualisation, de façon à permettre audit
20 serveur de mettre à jour ladite liste représentative de ladite mémoire cache associée audit terminal.

D'autres caractéristiques et avantages de l'invention apparaîtront plus clairement à la lecture de la description suivante d'un mode de réalisation préférentiel, donné à titre de simple exemple illustratif et non limitatif, et des
dessins annexés, parmi lesquels :

- 25 - la figure 1 présente un synoptique d'une architecture client-serveur adaptée à la mise en œuvre de l'invention
- la figure 2 illustre l'architecture de la figure 1, complétée selon l'invention par ajout, au niveau du serveur, d'un bloc de gestion de liste d'objets ;
- la figure 3 illustre un exemple de dialogue client – serveur mis en œuvre
30 selon l'invention ;

- les figures 4A à 4C présentent un exemple de mode de réalisation de l'invention dans le cadre de modèles 3D codés par ondelettes géométriques ;
- la figure 5 illustre un deuxième exemple de mode de réalisation de l'invention pour des objets utilisant des niveaux de détail non progressifs ;
- la figure 6 est un schéma synoptique des différentes étapes mises en œuvre par le serveur de l'invention lors d'une phase de visualisation ;
- la figure 7 décrit les différentes étapes mises en œuvre selon l'invention lors d'une phase d'initialisation ;
- la figure 8 présente un schéma synoptique des différentes étapes mises en œuvre selon l'invention lors de la réception d'un objet par le terminal client.

Le principe général de l'invention repose sur la gestion, en amont d'un terminal client, d'une liste d'objets présents dans la mémoire cache associée à ce terminal, de façon à réduire les échanges d'informations entre un serveur, auquel le terminal client adresse des requêtes d'objets, et le terminal client lui-même.

On s'attache dans la suite du document à décrire une application particulière de l'invention à la transmission progressive de données, à travers un réseau de communication, pour une visualisation en temps réel d'une scène par le client. (On rappelle que la présente invention ne se limite pas à la visualisation d'objets, mais peut aussi s'appliquer à l'audition d'objets sonores, etc.)

On présente, en relation avec la figure 1, un exemple d'architecture réseau pouvant être mise en œuvre dans le cadre de l'invention.

Une telle architecture réseau est une architecture client-serveur. Un cache 1 est associé au client 2: ce cache 1 lui permet de stocker des données transmises par un serveur 3 au travers du réseau de communication 4.

Les données stockées dans le cache 1 peuvent être des données "présentes" (c'est-à-dire en cours d'utilisation par le terminal du client 2), "futurs" (c'est-à-dire prévues pour une utilisation ultérieure) ou "passées" (c'est-à-dire utilisées précédemment mais désormais au moins momentanément obsolètes).

Le cache 1 peut être intégré au terminal client 2, ou être simplement associé au terminal client 2, tout en étant situé en un autre point du réseau : par exemple, le cache 1 peut être intégré à un serveur intermédiaire entre le serveur 3 et le client 2, non illustré sur la figure 1, notamment à un serveur de type proxy.

- 5 Dans une variante de réalisation de l'invention, le cache 1 peut être partagé par plusieurs clients 2. Par souci de simplification, on se limitera, dans la suite du document, à décrire le mode de réalisation particulier de l'invention dans lequel le cache 1 est intégré au terminal du client 2.

- 10 Le terminal client 2 gère un ensemble d'informations essentielles à la sélection des objets à afficher sur son écran, en fonction de leur visibilité, telles que la position du client dans la scène à visualiser, l'orientation de son observation, et des paramètres de sélection des objets à afficher ou à reproduire, comme le seuil de sélection des objets, un angle de vue, etc.

- 15 Le serveur 3 gère une base de données 5, dans laquelle sont regroupés un ensemble d'objets que le client 2 peut souhaiter visualiser. Ces objets sont de préférence référencés, au sein de la base de données 5, par un identifiant unique, reconnaissable aussi bien par le serveur 3 que par le client 2. Ces objets sont par exemple des maillages 3D, de préférence à transmission progressive, des sons ou tout autre type de données brutes. La base de données 5 peut aussi contenir une
- 20 pluralité d'objets de nature différente, nécessaires à la reproduction d'une scène par le terminal client 2: par exemple, dans le cas où le client 2 souhaite visualiser un concert de musique classique, la base de données 5 peut contenir des objets 3D pour reproduire graphiquement la scène, et des sons 3D pour reproduire les sons produits par les instruments de musique.

- 25 Selon un mode de réalisation préféré de l'invention, et ainsi qu'illustré en figure 2, le serveur 3 gère en outre une liste 6, qui fait référence au cache 1 du client 2. Selon une variante de l'invention, la liste 6 n'est pas gérée au niveau du serveur 3, mais en amont du terminal client 2, par exemple au sein d'un serveur proxy non illustré sur la figure 2, intermédiaire entre le client 2 et le serveur 3. Par
- 30 souci de simplification, on se limitera, dans la suite du document, à décrire le

mode de réalisation particulier de l'invention dans lequel la liste 6 est gérée par le serveur 3, mais l'Homme du Métier déduira aisément de cette description la réalisation de l'invention dans le cas où la liste 6 est gérée en dehors du serveur 3, en amont du terminal client 2.

5 La liste 6 est composée d'un ensemble de couples $\langle O, L_0 \rangle$, où O est l'identifiant d'un objet, et L_0 correspond à un niveau de restitution de l'objet considéré, qui a été transféré au terminal client 2. Comme illustré dans la suite du document en relation avec les figures 4 et 5, L_0 peut prendre plusieurs formes distinctes, selon le type d'objet O utilisé.

10 Le serveur 3 peut en outre gérer un ensemble d'informations relatives au terminal client et/ou au client 2, en association avec la liste 6, au sein d'un contexte client non illustré sur la figure 2. Ces informations sont par exemple la position du client dans la base associée à la scène à visualiser, l'orientation de l'observation du client, et les paramètres de sélection des objets à visualiser (à
15 savoir notamment un seuil de sélection et un angle de vue des objets de la scène).

 L'architecture présentée en figure 2 permet, dans le cadre de l'invention, de transférer une partie des calculs de sélection des données à visualiser du terminal client 2 vers le serveur 3, ce qui permet avantageusement de réduire les échanges entre le client 2 et le serveur 3. Cet aspect de l'invention sera décrit plus en détails
20 dans la suite du document en relation avec la figure 3.

 Dans le cadre de l'architecture de la figure 2, on décrit, en relation avec la figure 7, les différentes étapes mises en œuvre lors d'une phase d'initialisation du dialogue entre le serveur 3 et le client 2. Ainsi, à la connexion du client 2 au serveur 3, certaines données sont transmises afin d'initialiser le serveur 3.

25 Au cours d'une étape référencée 71, le terminal client 2 transmet au serveur 3 des informations de visualisation initiales, telles que par exemple la position du client dans la scène à visualiser, son orientation, l'angle de vue ou encore le seuil de sélection des objets (en fonction notamment du niveau de détail que souhaite obtenir le client 2). On notera que le type du seuil de sélection peut

varier en fonction du type d'objet considéré, ainsi qu'illustré dans la suite du document.

Au cours d'une étape de mémorisation 72, le serveur 3 stocke les informations de visualisation initiales reçues, dans le contexte associé au terminal client 2.

Le serveur 3 peut alors transmettre (73) au terminal client 2 une version grossière de la scène à reproduire, aussi appelée cartographie. Une telle cartographie correspond à une version élémentaire de la base de données 5, et permet au client 2 d'afficher, au moins grossièrement, la scène à visualiser sur son terminal, dès le début de la connexion.

Sur réception de cette cartographie, le client 2 peut notamment créer, au sein du cache 1, différents sous-caches nécessaires au stockage des données reçues du serveur 3.

Selon l'invention, on choisit de stocker dans un même sous-cache tous les objets de même type reçus du serveur 3. Dans le cas où tous les objets de la scène à visualiser sont de même nature, il n'est pas nécessaire de créer de sous-caches au sein du cache 1. Dans l'exemple particulier où le client 2 visualise sur son terminal un relief de terrain, on créera de préférence, au sein du cache 1, un premier sous-cache pour stocker les données relatives à la géométrie du terrain, et un second sous-cache destiné à stocker la texture du terrain.

A l'issue d'une telle phase d'initialisation, le client 2 et le serveur 3 peuvent transmettre et recevoir les données de la base 5 permettant la visualisation par le client 2 de la scène considérée.

On décrit désormais, en relation avec les figures 3 et 6, le dialogue client-serveur au cours de la phase de visualisation de la scène à reproduire par le terminal client 2.

Le principe général d'une telle phase de visualisation repose sur la transmission, par le client 2, au serveur 3, d'informations que le serveur 3 stocke dans le contexte associé au client 2, et utilise pour transmettre au client 2 les données ou objets nécessaires à la poursuite de la visualisation de la scène.

Ces informations sont de différentes natures, et sont notamment modifiées à différentes fréquences par le client 2. Ainsi, les informations relatives à la position du client dans la scène à reproduire, et à sa direction d'observation sont modifiées tout au long de la visualisation de la scène, puisque le client 2, ou plus
5 exactement l'observateur virtuel qui lui est associé, se déplace dans la scène et la parcourt du regard.

La transmission de ces informations du client 2 au serveur 3 est symbolisée par la flèche (a) en trait plein de la figure 3. Elle s'effectue à une fréquence qui peut être définie par le client 2 (par exemple, toutes les 5 secondes),
10 ou déterminée en fonction des capacités du réseau 4 et du terminal client 2 (par exemple, la fréquence de transmission des informations de visualisation peut être fixée à 2 secondes pour un réseau haut débit, et à 6 secondes pour un réseau bas débit). La transmission de ces informations (a) est en outre avantageusement conditionnée par un critère événementiel, afin de limiter le nombre d'échanges (a)
15 entre le client 2 et le serveur 3 : ainsi, la transmission (a) des informations de position et de direction d'observation n'a lieu que si elles ont été modifiées depuis leur dernière transmission (a) au serveur 3.

Par exemple, si le client 2 s'est déplacé dans la scène depuis la dernière transmission (a) d'informations de position et de direction d'observation au
20 serveur 3, une nouvelle transmission (a) d'informations modifiées aura lieu 5 secondes plus tard (si la fréquence de transmission a été fixée à 5 secondes).

Selon l'invention, le client 2 n'attend pas de réponse de la part du serveur 3 à la transmission (a), qui peut donc se faire en mode non connecté (de type UDP par exemple, pour "User Datagram Protocol").

25 Ainsi qu'illustré en figure 6, sur réception 61 des informations de position et d'orientation transmises (a) par le client 2, le serveur 3 effectue une mise à jour 62 du contexte associé au client 2, en y mémorisant les nouvelles informations de position et d'orientation reçues.

D'autres informations, comme les paramètres de sélection des objets à
30 transmettre, ou une information d'actualisation du cache 1, sont préférentiellement

transmises selon un critère événementiel, à savoir leur modification. Une telle transmission du client 2 au serveur 3 est symbolisée par la flèche (b) en traits pointillés sur la figure 3. Sur réception, le serveur 3 stocke ces informations, soit dans la liste 6 (pour l'information d'actualisation du cache), soit plus généralement dans le contexte associé au client 2.

Ainsi, l'information d'actualisation du cache 1 du client 2 est transmise au serveur 3, sous la forme d'une liste de couples $\langle O, L_0 \rangle$ correspondant aux objets présents dans le cache 1 (ou dans l'un des sous-caches du cache 1), à chaque fois que :

- 10 - un ou plusieurs objet(s) ont été supprimés du cache 1 par le terminal client 2 pour permettre de stocker de nouveaux objets transmis par le serveur 3 ; ou
- lorsqu'un ou plusieurs objet(s) transmis par le serveur 3 ont été rejetés par le terminal client 2.

15 Ces aspects seront décrits plus en détails par la suite en relation avec la figure 8, qui illustre le traitement effectué par le terminal client 2 sur réception d'objets transmis par le serveur 3.

O représente un identifiant d'un objet de la scène, et L_0 est une information relative au niveau de détail de restitution de l'objet O. La structure de L_0 dépend bien sûr du type d'objet O, et de la méthode utilisée pour coder les niveaux de détail associés. Ainsi, L_0 peut être une valeur représentative du niveau de détail (par exemple dans le cas où l'invention met en œuvre une technique de type HLOD pour "Hierarchical Level Of Detail", en français, "niveau de détail hiérarchique"), ou un ensemble de valeurs représentatives codant les raffinements géométriques de l'objet O, ainsi qu'illustré par la suite en relation avec les figures 4 et 5.

De même, les paramètres de sélection des objets (tels que le seuil de sélection des objets, l'angle de vue, ou toute autre information permettant la modification de la sélection des objets) seront transmis lors de la modification de leur valeur. On peut en effet envisager qu'en cours de visualisation, le client 2

décide de modifier le seuil de sélection défini lors de la phase d'initialisation, de façon par exemple à le diminuer, pour pouvoir obtenir une reproduction plus détaillée de la scène.

On rappelle qu'un tel seuil de sélection peut être défini de nombreuses manières, et notamment être évalué en degrés, en pixels projetés, en taille, etc. Ainsi, le serveur 3 peut ne transmettre au client 2 que les objets qui, après projection sur l'écran du terminal client 2, seront vus par l'observateur virtuel sous un angle supérieur ou égal à 1° . Dans le cas d'un objet associé à un maillage codé par ondelettes, le seuil de sélection peut être par exemple fixé de façon à ne sélectionner que les coefficients d'ondelettes induisant une déformation du maillage supérieure ou égale à 2° . Si l'objet considéré est un son, le seuil de sélection peut dépendre de la fréquence de ce son, ou de sa durée. Le seuil de sélection, ainsi que tous les autres paramètres de sélection peuvent encore être définis de toute autre manière permettant au serveur 3 de sélectionner les objets pertinents à transmettre au client 2.

En fonction des informations contenues dans le contexte associé au client 2 (information de position, de direction d'observation, paramètres de sélection, information relative au contenu du cache 1), le serveur 3 transmet au client 2 les objets ou données qui sont visiblement pertinents. Cette transmission est symbolisée par la flèche (c) grisée continue sur la figure 3. La détermination des objets visuellement pertinents peut résulter de calculs effectués par le serveur 3, ou par une autre entité du réseau 4. Elle peut également avoir été calculée préalablement à l'établissement de la connexion entre le serveur 3 et le client 2, et mémorisée au sein du réseau, par exemple dans le serveur 3.

Ainsi, dans le mode de réalisation particulier illustré en figure 6, le serveur 3 détermine (63), en fonction de toutes ou partie des informations de visualisation (par exemple en fonction de l'information de position, de direction d'observation du client 2 et des paramètres de sélection) contenues dans le contexte du client 2, le ou les objets O nécessaires au terminal client 2, à un niveau de restitution adéquat.

Le serveur 3 analyse alors (64) la liste 6 associée au cache 1 du terminal client 2, mise à jour en fonction des dernières informations d'actualisation reçues, pour déterminer si le ou les objet(s) nécessaire(s) au client 2, dans le niveau de raffinement L_0 adéquat, sont déjà mémorisés dans le cache 1 du client 2.

- 5 Dans le cas contraire, le serveur 3 émet (65) ce ou ces objet(s) vers le terminal client 2.

 Selon l'invention, on peut également mettre en œuvre une méthode d'anticipation permettant au serveur 3 de transmettre (c) au client 2 des objets qui ne lui sont pas encore nécessaires, mais dont le serveur prévoit qu'ils le
10deviendront dans un futur proche. Par exemple, si le serveur 3 détermine que le client 2 s'est déplacé à plusieurs reprises successives dans la même direction, il peut transmettre (c) au client 2 un objet qui n'est pas encore pertinent pour le client 2, mais qui entrera prochainement dans son champ de vision si le client 2 continue à se déplacer dans cette direction.

- 15 Lors de cette transmission (c), le serveur 3 modifie la liste 6 associée au client 2, en y ajoutant, sous forme de couples $\langle O, I_0 \rangle$, les données transmises (c) au client 2, en considérant que toutes les données transmises au client ont été stockées dans le cache 1. Cette étape d'actualisation est illustrée en figure 6 par l'étape référencée 66. Une telle modification de la liste 6 permet avantageusement
20 de minimiser les redondances de transmission. Il peut arriver que certaines des données transmises (c) par le serveur 3 au client 2 ne soient pas stockées dans le cache 1, en cas par exemple d'erreur de transmission liée au réseau, ce qui entraîne une perte de cohérence entre l'état du cache 1 et la liste 6. L'invention prévoit avantageusement de remédier à ce problème. Le maintien de la cohérence entre
25 l'état du cache 1 et la liste 6 sera décrite plus en détails par la suite en relation avec la figure 8.

- On décrit désormais, en relation avec les figures 4A à 4C, un exemple de visualisation par le client 2 de modèles tridimensionnels codés par ondelettes géométriques. On rappelle que les méthodes de codage dites "à ondelettes"
30 permettent de représenter un maillage comme une succession de détails ajoutés à

un maillage de base. La théorie générale de cette technique est notamment décrite dans l'article de M. Lounsbery, T. DeRose et J. Warren, "Multiresolution Analysis for Surfaces of Arbitrary Topological Type" (ACM Transaction on Graphics, Vol. 16, No.1, pp. 34-73, Janvier 1997).

- 5 Comme décrit précédemment, à l'issue de la phase d'initialisation du dialogue client-serveur, le serveur 3 transmet au terminal client 2 une version grossière, appelée cartographie, de la base 5. Dans le cas d'une base 5 constituée d'un ensemble de modèles 3D (illustré en figures 4A à 4C), cette cartographie correspond par exemple à un ensemble de valeurs indiquant au terminal client 2
- 10 l'emplacement et la taille des différents objets de la base 5, par exemple sous la forme de l'emplacement et de la taille de boîtes 41A et 42A englobant ces objets.

- En fonction de la visibilité de ces objets (c'est-à-dire en fonction de leur présence partielle ou totale dans le champ de vision de l'observateur, de leur distance à l'observateur, etc.), le serveur 3 transmet ensuite le maillage de base
- 15 41B, 42B de ces objets au client 2. Ces maillages de base 41B, 42B permettent au client 2 de construire les différents sous-caches qui lui sont nécessaires pour stocker les données en provenance du serveur 3, et d'élaborer une liste de couples $\langle O, L_0 \rangle$ initiale correspondante.

- Dans l'exemple des figures 4A à 4C, on considère que les maillages de
- 20 base 41B, 42B comprennent chacun n faces. La liste 6 gérée par le serveur 3 pour le client 2 sera donc constituée d'un ensemble de couples $\langle O, \langle N_1, \dots, N_n \rangle \rangle$, où O représente l'identifiant de l'objet et où N_i représente le nombre de coefficients d'ondelettes présents dans le cache 1 pour la face i du maillage de base 41B, 42B. Lors de la transmission du maillage de base 41B, 42B, les N_i pour $i \in [1, n]$ sont
- 25 tous initialisés à zéro.

- On notera que la connaissance des N_i pour $i \in [1, n]$ suffit au serveur 3 pour déterminer de façon exacte les coefficients d'ondelettes présents dans le cache 1 du client 2, à condition qu'un ordre de tri des coefficients d'ondelettes pour chacune des faces soit préalablement déterminé. Ainsi, si le client 2 informe le
- 30 serveur 3, au cours de l'étape (b) de la figure 3, qu'il dispose de 30 coefficients

pour la face n°8 du maillage 41B, le serveur 3 commencera à transmettre les coefficients, qui sont associés à la face n°8 du maillage 41B, et pertinents pour le client 2, à partir du 31^{ème} coefficient. On rappelle que la sélection des coefficients pertinents tient compte des informations de visualisation mémorisées dans le
5 contexte du client, telles que l'information de position, d'orientation d'observation, et les paramètres de sélection.

L'ordre de tri des coefficients par face du maillage est préférentiellement conservé à leur arrivée dans le terminal du client 2.

A partir des coefficients transmis par le serveur pour chacune des faces
10 visibles du maillage de base 41B, 41C, le terminal client 2 peut reconstruire une représentation détaillée 41C, 42C des objets de la scène.

On présente désormais en relation avec la figure 5, un deuxième exemple de mise en œuvre de l'invention, pour des objets utilisant des niveaux de détail non progressifs. Contrairement à l'exemple précédent mettant en œuvre une
15 technique de codage par ondelettes, dans lequel les objets, ou des portions d'objets, peuvent être raffinés sélectivement en fonction du point de vue de l'utilisateur, on présente ici le cas d'un objet représenté par quatre niveaux de détail successifs référencés 51 à 54.

Comme dans l'exemple des figures 4A à 4C, le serveur 3 commence par
20 transmettre au client 2 une cartographie de la base de données 5, qui permettra au client 2 de connaître les données à afficher. Pour chaque objet de la base 5 qu'il estime potentiellement visible, le serveur 3 transmet ensuite l'objet dans son niveau de détail le plus bas 54 (c'est-à-dire la version la plus grossière de l'objet) au client 2. Au cours de la visualisation, le serveur 3 transmettra ensuite les
25 niveaux de détail supérieurs 53 à 51, en fonction de la position du client 2 dans la scène. Ainsi, si le client 2 s'approche progressivement de l'objet de la figure 5, le serveur 3 transmettra progressivement les niveaux de détail 53, puis 52, puis 51, en fonction de la distance de l'observateur à l'objet.

Le codage du niveau de raffinement L_0 associé à l'objet O dépendra des
30 contraintes imposées par l'application mise en œuvre, notamment du caractère

obligatoire ou non de la transmission des objets dans l'ordre des niveaux de détail associés.

Ainsi, dans le cas où le serveur 3 est obligé de transmettre les objets au client 2 dans l'ordre de leur niveau de raffinement, on choisira de donner à L_0 la valeur du niveau de détail le plus élevé présent dans le cache 1 pour l'objet O. Si le cache 1 contient les niveaux de raffinement référencés 54 (niveau de raffinement 0) et 53 (niveau de raffinement 1) pour l'objet O, L_0 prendra la valeur "1". La liste 6 contiendra alors le couple $\langle O, "1" \rangle$, et le serveur 3 en déduira que le cache 1 contient les niveaux de raffinement 0 et 1 pour l'objet O. Il ne transmettra donc au client 2, si nécessaire, que le niveau de détail directement supérieur, à savoir le niveau référencé 52 correspondant à un niveau de raffinement "2".

Dans le cas où la transmission du serveur 3 au client 2 dans l'ordre des niveaux de raffinement n'est pas obligatoire, L_0 représentera pour l'objet O l'ensemble des niveaux de raffinement mémorisés pour cet objet dans le cache 1 du client. On choisira par exemple de coder L_0 sur plusieurs bits, de façon que le bit, dont la position dans L_0 correspond à un niveau de détail mémorisé dans le cache 1 du client 2, prenne la valeur 1. Dans l'exemple de la figure 5, si le cache 1 du client 2 contient les niveaux de raffinement "0" et "2", correspondant respectivement aux représentations référencées 54 et 52, on aura $L_0 = 0101$. Le serveur 3 saura alors qu'il peut transmettre les niveaux de détail 1 et 3, correspondant respectivement aux représentations référencées 53 et 51, selon l'emplacement de l'utilisateur dans la scène (notamment selon sa distance à l'objet considéré, et sa direction d'observation).

De même, si l'on considère un objet auquel sont associés huit niveaux de détail successifs, et si le cache 1 du client 2 comprend pour cet objet les niveaux de détail 1, 2, 4 et 7, L_0 aura la valeur "01001011". Le serveur 3 sait alors qu'il peut transmettre les niveaux 3, 5, 6 et 8 au client 2, selon les informations de visualisation mémorisées dans le contexte associé.

On notera que ce type de codage de L_0 n'est pas restreint aux objets 3D composés de faces, mais peut être appliqué à tout type de données composées de niveaux de détail non progressifs, comme des textures multi-résolutions par exemple.

5 On présente désormais brièvement un troisième exemple d'application de l'invention au cas des données brutes de type son ou vidéo, ou encore au cas des données paginées (de type gestion de stock, de personnel, etc.).

Dans le cas de données brutes de type son par exemple, la transmission d'une cartographie par le serveur 3 peut ne pas exister. Elle peut aussi
10 correspondre à la transmission par le serveur 3 d'un ensemble de données temporelles, indiquant par exemple au client 2 qu'un son de violon devra être joué ou reproduit dans 30 secondes. Pour ce type d'objets sonores, l'information de restitution L_0 correspondra par exemple au pourcentage de données transmis. La valeur de L_0 permettra ainsi au serveur 3 de savoir par exemple que les 15
15 premières secondes d'un son d'une durée de 2 min 30s sont stockées dans le cache 1 du client 2.

Dans le cas de données paginées, la cartographie émise à l'initialisation par le serveur 3 pourra par exemple correspondre au nombre total de pages existant pour chacune des données dans la base de données 5. L'information de restitution
20 L_0 pourra dans ce cas être une donnée variable de la forme $\langle N, N_0, \dots, N_n \rangle$, où N représente le nombre de pages connues pour cet objet (c'est-à-dire le nombre de pages stockées dans le cache du client pour cet objet), et où N_i indique le nom de la $i^{\text{ème}}$ page.

On décrit désormais, en relation avec la figure 8, les différentes étapes
25 mises en œuvre par le terminal client 2, sur réception 81 d'un ou plusieurs objets O_R envoyés par le serveur 3 au cours de la transmission référencée (c) sur la figure 3. Par souci de simplification, on décrit ici le cas où le serveur 3 transmet un unique objet O_R au client 2. La technique mise en œuvre dans le cas où plusieurs objets O_R sont reçus par le client 2 et/ou le cache 1 s'en déduit bien sûr
30 aisément.

Au cours d'une étape référencée 82, le terminal client vérifie le taux de remplissage du cache 1 qui lui est associé. Dans le cas où le cache 1 n'est pas intégré au terminal 2, cette vérification est mise en œuvre par l'entité chargée de la gestion du cache 1, par exemple un serveur proxy auquel le cache 1 est intégré.

- 5 Si le taux de remplissage du cache 1 est inférieur à un seuil de remplissage prédéterminé, indiquant ainsi qu'il est encore possible de stocker un ou plusieurs nouveaux objets dans le cache 1, l'objet reçu O_R est mémorisé (83) dans le cache 1 du client 2.

- 10 Dans le cas contraire, il n'est pas possible de stocker l'objet O_R reçu du serveur 3 dans le cache 1, en l'état. On détermine alors (84) s'il existe un objet O_S du cache 1, qui est visuellement moins pertinent que l'objet reçu O_R pour l'observateur. Un tel objet O_S peut être un objet qui est sorti du champ de vision du client 2, en raison par exemple d'un déplacement récent, ou d'un changement de direction d'observation du client 2.

- 15 Si un tel objet moins pertinent O_S existe, il est supprimé (86) du cache 1, de façon que le nouvel objet O_R reçu du serveur 3 puisse être stocké dans le cache 1 à sa place.

- 20 Le terminal client 2 envoie alors (87) une information d'actualisation de l'état du cache 1, pour informer le serveur 3 de la suppression de cet objet O_S du cache 1, et de la mémorisation correspondante de l'objet O_R .

Si en revanche tous les objets stockés dans le cache 1 sont visuellement plus pertinents que l'objet O_R reçu du serveur 3, l'entité chargée de gérer le cache 1 (le terminal client 2 par exemple) rejette cet objet O_R .

- 25 Le terminal client 2 envoie alors (87) une information d'actualisation de l'état du cache 1, pour informer le serveur 3 que l'objet O_R n'a pas pu être mémorisé dans le cache 1.

- 30 Cette information d'actualisation permet également au serveur 3 de maintenir la cohérence entre l'état du cache 1 et la liste 6 représentative de son contenu. En effet, sur réception de cette information d'actualisation, le serveur 3 peut notamment vérifier que tous les objets qu'il a transmis au client 2, et qu'il a

donc ajoutés à la liste 6, ont bien été reçus sans erreur par le client 2 et/ou le cache

1. Ceci permet notamment de traquer les problèmes de transmission qui pourraient être liés à une défaillance du réseau 4.

5 Le serveur 3 compare donc l'information d'actualisation reçue du client 2 et la liste 6, de manière à vérifier leur conformité et, le cas échant, à mettre à jour la liste 6 en fonction de l'information d'actualisation reçue.

REVENDECATIONS

1. Procédé de transmission de données, appelées objets, via au moins un réseau de communication, entre un serveur et au moins un terminal client, au moins une mémoire cache, destinée à stocker au moins certains desdits objets
5 transmis par ledit serveur, étant associée, au sein dudit réseau, à l'un au moins desdits terminaux clients, caractérisé en ce qu'on gère, en amont desdits terminaux clients, au moins une liste d'objets présents dans ladite mémoire cache associée à l'un desdits terminaux clients, afin de limiter les échanges d'informations relatives au contenu de ladite
10 mémoire cache entre ledit terminal client et ledit serveur.
2. Procédé de transmission selon la revendication 1, caractérisé en ce qu'on mémorise, au sein de ladite liste, un identifiant de chacun desdits objets et, pour l'un au moins desdits objets, une information de restitution dudit objet.
3. Procédé de transmission selon la revendication 2, caractérisé en ce que,
15 pour l'un au moins desdits objets, ladite information de restitution est relative à un niveau de raffinement dudit objet.
4. Procédé de transmission selon l'une quelconque des revendications 2 et 3, caractérisé en ce que, pour chacun desdits objets stockés dans ladite mémoire cache, ladite liste comprend un couple $\langle O, L_0 \rangle$ comprenant ledit identifiant O
20 dudit objet et ladite information de restitution L_0 dudit objet.
5. Procédé de transmission selon l'une quelconque des revendications 1 à 4, caractérisé en ce que, pour chacun desdits terminaux clients, on associe à ladite liste au moins une information relative audit terminal client et/ou à un utilisateur dudit terminal client, appelée information de visualisation, de façon à former un
25 contexte.
6. Procédé de transmission selon la revendication 5, caractérisé en ce que ladite information de visualisation appartient au groupe comprenant :
 - une information de position dudit utilisateur ;
 - une direction d'observation dudit utilisateur ;
 - 30 - les paramètres de sélection desdits objets.

7. Procédé de transmission selon l'une quelconque des revendications 1 à 6, caractérisé en ce que ladite liste est gérée par ledit serveur ou par un élément intermédiaire dudit réseau.
8. Procédé de transmission selon l'une quelconque des revendications 5 à 7, caractérisé en ce qu'il comprend une phase préliminaire d'initialisation mettant en œuvre, pour chacun desdits terminaux clients, une première étape de transmission vers ledit serveur d'informations de visualisation initiales, et une étape de mémorisation, par ledit serveur, dans ledit contexte correspondant, desdites informations de visualisation initiales.
9. Procédé de transmission selon la revendication 4, caractérisé en ce que ladite phase préliminaire d'initialisation comprend en outre une deuxième étape de transmission par ledit serveur audit terminal client d'une version grossière de la scène à reproduire par ledit terminal client.
10. Procédé de transmission selon l'une quelconque des revendications 5 à 9, caractérisé en ce que chacun desdits terminaux clients met en œuvre une étape de transfert d'au moins certaines desdites informations de visualisation vers ledit serveur à intervalles de temps prédéterminés et/ou lorsque lesdites informations de visualisation sont modifiées.
11. Procédé de transmission selon la revendication 10, caractérisé en ce que lesdits intervalles de temps prédéterminés sont fixés par ledit terminal client.
12. Procédé de transmission selon la revendication 11, caractérisé en ce que lesdits intervalles de temps prédéterminés sont fonction d'au moins une caractéristique dudit réseau de communication.
13. Procédé de transmission selon l'une quelconque des revendications 10 à 12, caractérisé en ce qu'à l'issue de ladite étape de transfert par ledit terminal client, ledit procédé met en œuvre une étape de mise à jour desdites informations de visualisation au sein dudit contexte correspondant.
14. Procédé de transmission selon la revendication 13, caractérisé en ce qu'à l'issue de ladite étape de mise à jour, ledit serveur met en œuvre les étapes suivantes :

- une étape de détermination, en fonction d'au moins certaines desdites informations de visualisation mises à jour, d'au moins un objet d'identifiant O nécessaire audit terminal client, et d'un niveau de restitution L_0 correspondant ;
- 5 - une étape d'analyse de ladite liste représentative de ladite mémoire cache associée audit terminal client, de façon à identifier les éventuels couples $\langle O, L_0 \rangle$, correspondant audit ou auxdits objets d'identifiant O et de niveau de restitution L_0 nécessaires audit terminal client, non mémorisés dans ladite liste ;
- 10 - une étape d'émission vers ledit terminal client dudit ou desdits éventuels objets d'identifiant O et de niveau de restitution L_0 , nécessaires audit terminal client, correspondant audit ou auxdits éventuels couples $\langle O, L_0 \rangle$ non mémorisés dans ladite liste ;
- une étape d'actualisation de ladite liste représentative de ladite mémoire cache associée audit terminal client, ajoutant, dans ladite liste, ledit ou lesdits couples $\langle O, L_0 \rangle$ correspondant audit ou auxdits éventuels objets émis.
- 15 15. Procédé de transmission selon la revendication 14, caractérisé en ce que ledit serveur met également en œuvre
- 20 - une étape de détermination d'au moins un objet d'identifiant O et de niveau de restitution L_0 qui pourrait être nécessaire audit terminal client, selon au moins un critère de probabilité prédéterminé ;
- une étape d'envoi par anticipation audit terminal client, dudit au moins un objet d'identifiant O et de niveau de restitution L_0 .
- 25 16. Procédé de transmission selon l'une quelconque des revendications 14 et 15, caractérisé en ce que, sur réception d'au moins un objet émis par ledit serveur, ledit terminal client met en œuvre les étapes suivantes
- si le taux de remplissage de ladite mémoire cache associée audit terminal client est inférieur à un seuil prédéterminé, une étape de stockage dudit
- 30 objet reçu dans ladite mémoire cache ;

- sinon, une étape d'évaluation d'un critère de pertinence dudit objet reçu :
 - Si l'un au moins desdits objets stockés dans ladite mémoire cache présente un critère de pertinence de valeur inférieure à celle dudit critère de pertinence dudit objet reçu, ledit terminal client met en œuvre une sous-étape de suppression dudit objet moins pertinent de ladite mémoire cache et une sous-étape de stockage dudit objet reçu dans ladite mémoire cache ;
 - Sinon, ledit terminal client met en œuvre une sous-étape de rejet dudit objet reçu.
- 10 17. Procédé de transmission selon la revendication 16, caractérisé en ce qu'à l'issue de ladite sous-étape de suppression et/ou de ladite sous-étape de rejet, ledit terminal client envoie, vers ledit serveur, au moins une information d'actualisation de ladite mémoire cache associée audit terminal client,
- 15 de façon que ledit serveur supprime de ladite liste représentative de ladite mémoire cache au moins un couple $\langle O, L_0 \rangle$ correspondant audit objet supprimé au cours de ladite sous-étape de suppression et/ou à un objet, émis par ledit serveur au cours de ladite étape d'émission, mais non mémorisé dans ladite mémoire cache.
- 20 18. Procédé de transmission selon l'une quelconque des revendications 1 à 17, caractérisé en ce que au moins certains desdits objets comprennent au moins un index, de façon à pouvoir transmettre sélectivement une portion dudit objet à partir dudit index associé.
- 25 19. Système de transmission de données, appelées objets, via au moins un réseau de communication, entre un serveur et au moins un terminal client,
- au moins une mémoire cache, destinée à stocker au moins certains desdits objets transmis par ledit serveur, étant associée, au sein dudit réseau, à l'un au moins desdits terminaux clients,
- caractérisé en ce qu'il comprend des moyens de gestion, en amont desdits terminaux clients, d'au moins une liste d'objets présents dans ladite mémoire
- 30 cache associée à l'un desdits terminaux clients, afin de limiter les échanges

d'informations relatives au contenu de ladite mémoire cache entre ledit terminal client et ledit serveur.

20. Serveur de données, appelées objets, connecté, via au moins un réseau de communication, à au moins un terminal client,

5 au moins une mémoire cache, destinée à stocker au moins certains desdits objets transmis par ledit serveur, étant associée, au sein dudit réseau, à l'un au moins desdits terminaux clients,

caractérisé en ce qu'il comprend des moyens de gestion d'au moins une liste d'objets présents dans ladite mémoire cache associée à l'un au moins desdits

10 terminaux clients,

afin de limiter les échanges d'informations relatives au contenu de ladite mémoire cache avec ledit terminal client associé.

21. Terminal client d'un serveur de données selon la revendication 20,

caractérisé en ce qu'il comprend des moyens de transmission vers ledit serveur

15 d'au moins une information d'actualisation, de façon à permettre audit serveur de mettre à jour ladite liste représentative de ladite mémoire cache associée audit terminal.

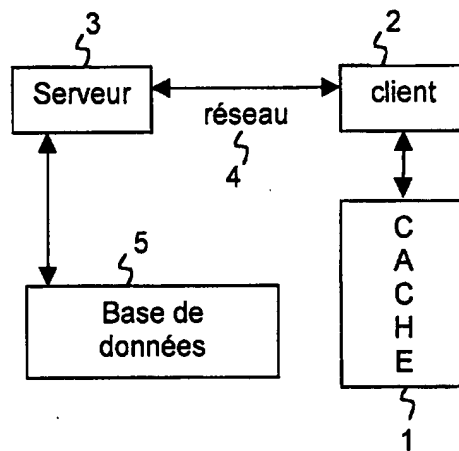


Figure 1

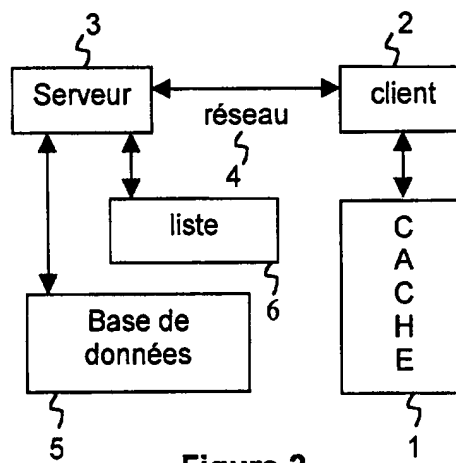


Figure 2

2/6

Figure 4A

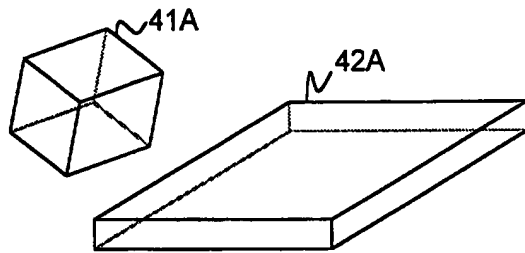


Figure 4B

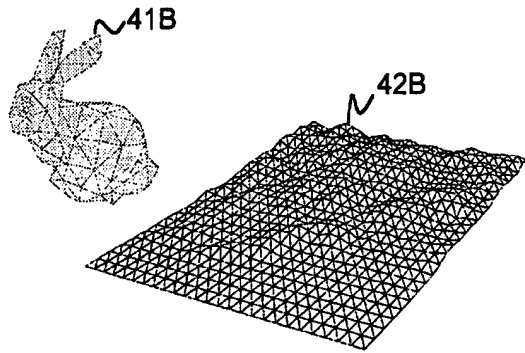
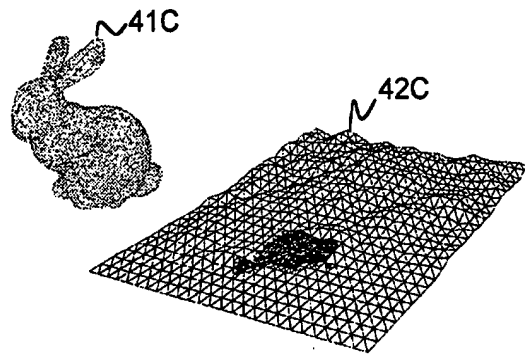


Figure 4C



3/6

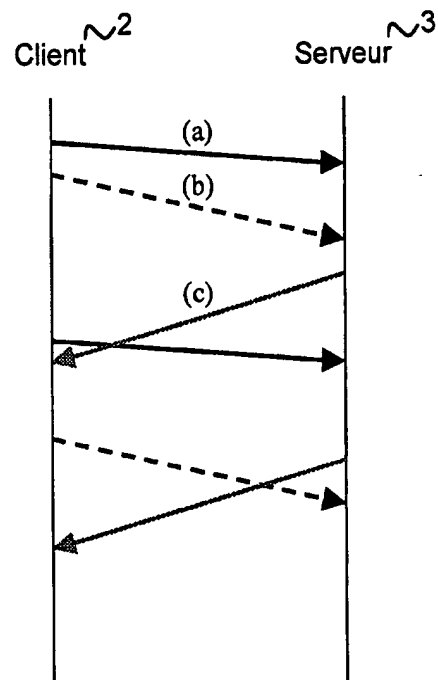


Figure 3

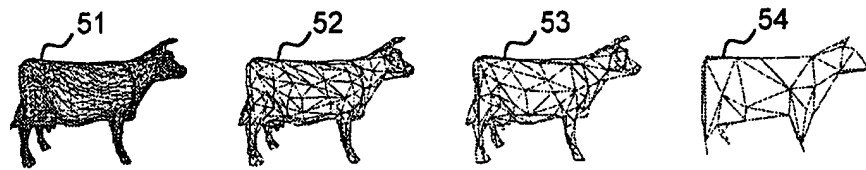


Figure 5

4/6

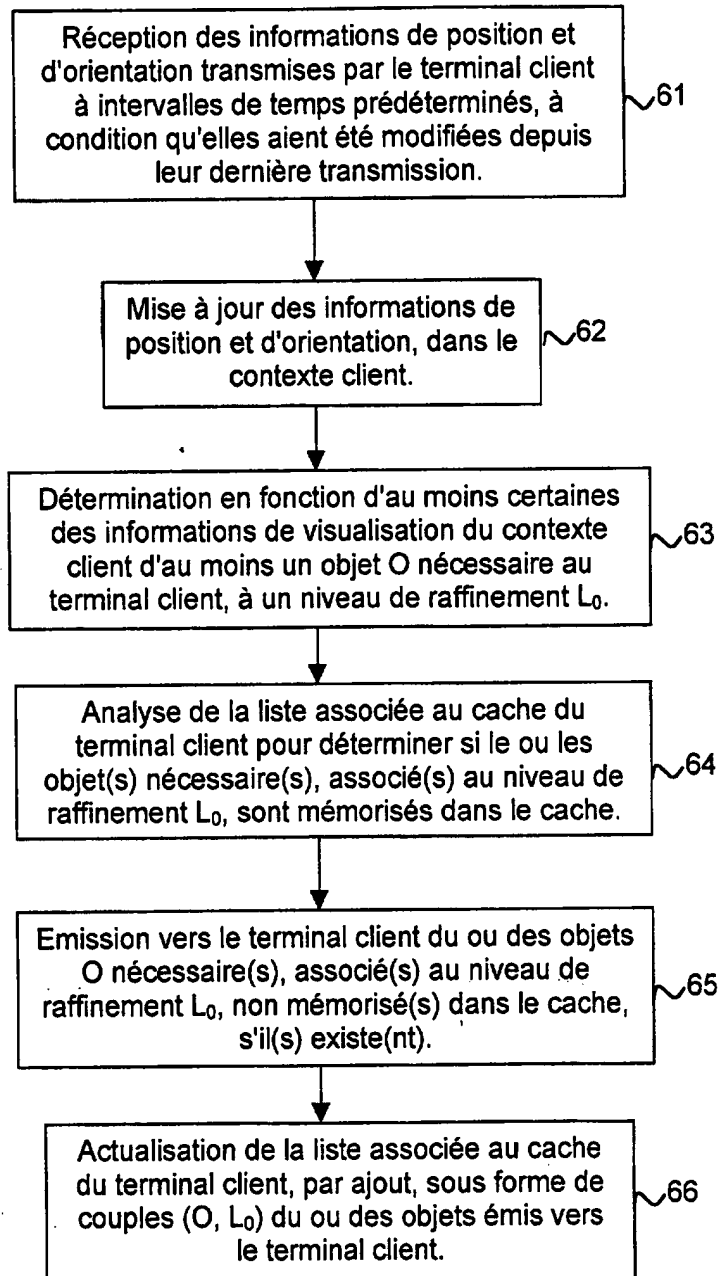
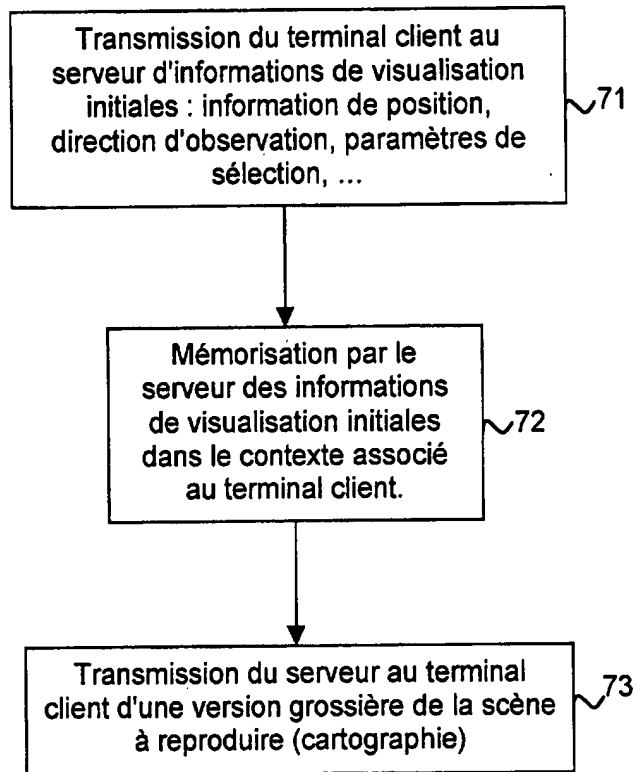


Figure 6

5/6**Figure 7**

6/6

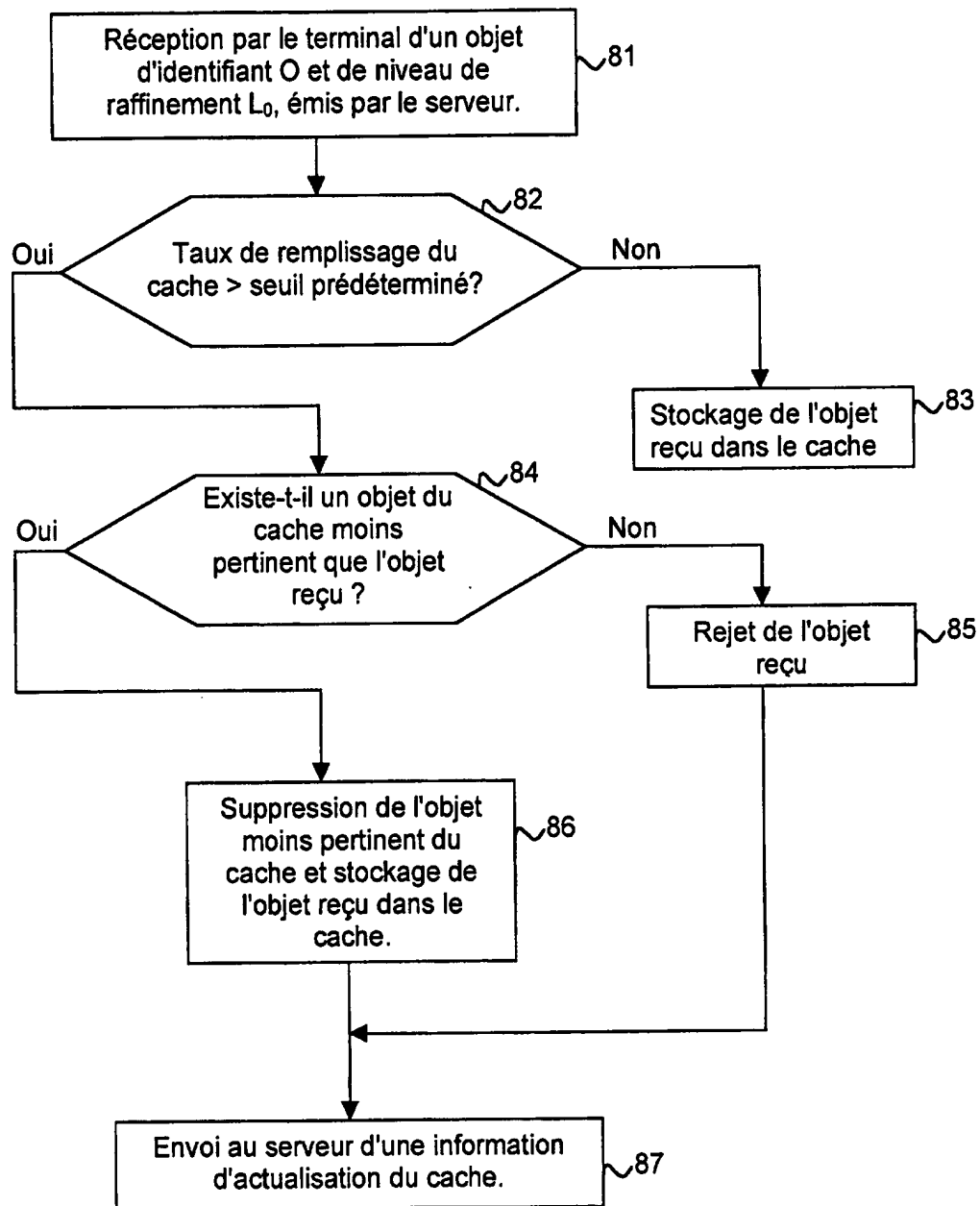


Figure 8



2834104

RAPPORT DE RECHERCHE PRÉLIMINAIRE

établi sur la base des dernières revendications
déposées avant le commencement de la recherche

N° d'enregistrement
national

FA 612188
FR 0116632

DOCUMENTS CONSIDÉRÉS COMME PERTINENTS		Revendication(s) concernée(s)	Classement attribué à l'invention par l'INPI
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes		
X	US 6 098 064 A (PIROLLI PETER L ET AL) 1 août 2000 (2000-08-01)	1-6,8,9, 19-21	H04L12/16
Y	* colonne 2, ligne 62 - colonne 3, ligne 29 *	18	
A	* colonne 4, ligne 53 - colonne 5, ligne 17 * * colonne 6, ligne 17 - colonne 6, ligne 62; revendications 1-20; figures 1-4,7,8 *	10-17	
X	US 5 956 039 A (SHUTE GLENN C ET AL) 21 septembre 1999 (1999-09-21)	1,7	
A	* colonne 3, ligne 8 - ligne 46 * * colonne 5, ligne 26 - ligne 67 * * colonne 7, ligne 12 - colonne 8, ligne 8 * * colonne 11, ligne 66 - colonne 12, ligne 27; revendications 1-14,29-33; figures 1,4 *	2-6,8-21	
Y	US 6 026 474 A (DIETTERICH DANIEL J ET AL) 15 février 2000 (2000-02-15)	18	
A	* colonne 23, ligne 26 - ligne 43; revendications 1-4 *	1-17	DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHÉS (Int.CL.7)
A	WO 01 58069 A (NETLI INC) 9 août 2001 (2001-08-09) résumé * revendications 34,35,64-66 *	1-21	H04L A63F
Date d'achèvement de la recherche		Examineur	
26 septembre 2002		Schwibinger, H-P	
<p>CATÉGORIE DES DOCUMENTS CITÉS</p> <p>X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : arrière-plan technologique O : divulgation non-écrite P : document intercalaire</p> <p>T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet bénéficiant d'une date antérieure à la date de dépôt et qui n'a été publié qu'à cette date de dépôt ou qu'à une date postérieure. D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant</p>			

**ANNEXE AU RAPPORT DE RECHERCHE PRÉLIMINAIRE
RELATIF A LA DEMANDE DE BREVET FRANÇAIS NO. FR 0116632 FA 612188**

La présente annexe indique les membres de la famille de brevets relatifs aux documents brevets cités dans le rapport de recherche préliminaire visé ci-dessus.
Les dits membres sont contenus au fichier Informatique de l'Office européen des brevets à la date du 26-09-2002
Les renseignements fournis sont donnés à titre indicatif et n'engagent pas la responsabilité de l'Office européen des brevets, ni de l'Administration française

Document brevet cité au rapport de recherche		Date de publication	Membre(s) de la famille de brevet(s)		Date de publication
US 6098064	A	01-08-2000	AUCUN		
US 5956039	A	21-09-1999	AUCUN		
US 6026474	A	15-02-2000	US	6148377 A	14-11-2000
			US	5918229 A	29-06-1999
			AU	7303498 A	10-06-1998
			WO	9822891 A1	28-05-1998
			AU	5454998 A	10-06-1998
			AU	5461198 A	10-06-1998
			AU	5894898 A	10-06-1998
			AU	7303098 A	10-06-1998
			AU	7303298 A	10-06-1998
			AU	7303598 A	10-06-1998
			CA	2221874 A1	22-05-1998
			EP	0844559 A2	27-05-1998
			EP	1008047 A1	14-06-2000
			EP	0978069 A1	09-02-2000
			EP	0976065 A1	02-02-2000
			JP	10254761 A	25-09-1998
			JP	2001506022 T	08-05-2001
			JP	2001504616 T	03-04-2001
			WO	9822874 A1	28-05-1998
			WO	9822890 A1	28-05-1998
			WO	9822881 A1	28-05-1998
			WO	9822892 A1	28-05-1998
			WO	9822893 A1	28-05-1998
			WO	9822876 A1	28-05-1998
			US	5909540 A	01-06-1999
			US	5987506 A	16-11-1999
WO 0158069	A	09-08-2001	AU	3974801 A	14-08-2001
			WO	0158069 A1	09-08-2001

This facsimile message and its contents are legally privileged and confidential information intended solely for the use of the addressee. If the reader of this message is not the intended recipient, you are hereby notified that any dissemination, distribution, copying or other use of this message and its contents is strictly prohibited. If you have received this telecopy in error, please notify us immediately by telephone and return the original message to us at the address shown below via the Postal Service. Thank You.

ALSTON & BIRD LLP

101 South Tryon Street, Suite 4000
Charlotte, NC 28280-4000

704-444-1000
Fax: 704-444-1111

TELECOPY

PLEASE DELIVER AS SOON AS POSSIBLE

DATE: March 21, 2005

TO: **Kimberly A. McManus, Ph.D. – Sim & McBurney**

FROM: Nick Gallo

Please see the attached letter. Thank you.

NO. OF PAGES:
(Including cover page)

3

OPERATOR:

IF NOT RECEIVED PROPERLY, PLEASE NOTIFY ME IMMEDIATELY AT

USER CODE: Galln

FAX NUMBER: (416) 595-1163

CLIENT/MATTER: 033477/247284

REQUESTED BY: Lorna

VOICE NUMBER: (416) 595-1155